

必勝 トラの巻

ダウンタウン熱血行進曲

それゆけ大運動会

もくじ

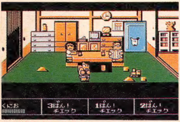


ゲーム開始前の基礎知識

まず初めに、全体を通してのポイントを3つあげよう。基本的なことだが、逆に知らないと、勝ち抜くことが難しくなるので、しっかりとチェックしておこう。

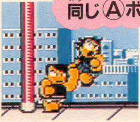
大きくわけて2つ

競技は、クロスカントリーと障害部屋の競争系と、たまわりと勝ち抜き格闘の格闘系の2種類にわけられる。この2つは、基本操作や得点形式において違いがあるのだ。そこで、ポイント1。ゲームをするときには、競争系と格闘系の2つにわかれているということを頭にいれて作戦をたててプレイしよう。



○得点形式も競争系と、格闘系では違っている。特に、途中得点は要注意だ

同じⒶボタンでも…。



○格闘系だと、パンチや、写真のようにアッパーになる



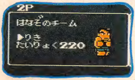
○競争系だと、どすこいづきになる

交互に使え

次の競技のメンバーを決めるときには、キャラの体力に気をつけよう。いくらキャラの能力が高くても、体力がなければ、すぐ失格になってしまうからだ。体力が低くなったら、使わずに休ませよう。1回休むごとに、体力が32回復するぞ。そこで、ポイント2。キャラは1度使ったら、次は休ませて、交互に使うようにしよう。



○体力が減ったときには、一回休ませよう



○一回休むと、体力が32回復するぞ

アイテムは残る

このゲームでは、競技が終わった時点で手に持っているアイテムは、次の競技に持ち越すことができる。だから、武器を使うのが得意なキャラは、つねに持たせておくようにしよう。そこで、ポイント3。武器は、できるだけ投げずに、使うようにしよう。



○アイテムを持った状態で、競技が終了すると…



○アイテムをもったまま次に出場できる

データ対策編

競技得点はこう入る

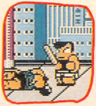
競技ごとに得点が入り、その得点の合計で順位が決まる。したがって、勝ち抜くためには、効率よく得点を得ることがポイントとなってくるのだ。下に得点の入り方をまとめておいたので、よく見ておいてほしい。



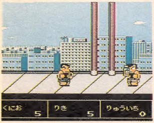
○得点は競技ごとに入る。一番大きいのが、順位による得点だ

途中でも入る

得点は、競技の結果だけでなく、競技の途中でも入るのだ。特に、相手をダウンさせると得点になるのはうれしい。細かいことでも得点が入るので、ガンガンかせごう。



○相手をダウンさせても、得点になるのだ。これはおいしい



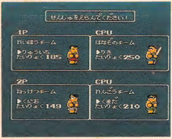
○アイテムを拾っても得点になる。細かい得点をかせいで勝ち抜こう

	最終順位得点	途中得点
夢見町クロスカントリー	1位 +150 / 2位 +100 / 3位 +50 / 4位 +10 / 失格 −50	ダウンさせる +5 / 画面外に消える −10 / チェックポイント通過時 1位 +20 2位 +10 3位 +5 4位 0
障害部屋競争	1位 +200 / 2位 +150 / 3位 +50 / 4位 +10 / 失格 −50	ダウンさせる +5 / タイムアウト −30
棒の上たまわり競技	勝ち組 +100 / 負け組 +10 / タイムオーバー 0	ダウンする −5 / たまを1回たたく +5
勝ち抜き格闘競技	1位 +200 / 2位 +100 / 3位 +50 / 4位 +10 / タイムオーバー 0	アイテムを拾う +5



全24選手の能力を知れ

ゲームに選手として出てくるキャラは全部で24人。足が速いとか、武器を使うのがうまいなど、各人に個性があるぞ。ここに全員のデータを紹介するので、キャラの特徴をつかんでおこう。また、競技に適したメンバーは、各競技のところにある。おすすめメンバーとして紹介している。

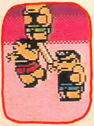


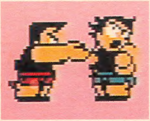
✪1人1人に個性があるのだ

必殺技について

勝ち抜き格闘では、必殺技が使えるようになるのだ。必殺技は、特定のキャラが使えるものと、「かくとうのゆびわ」を持っているときに使えるものにわけられる。使い方次第では、一発逆転もありえるので、いつでも使えるように、使い方を覚えておこう。

✪冷峰、こばやしのマッハチョップ。これはいつでも出せる





✪このように、アイテムを使う技もある

全24選手基礎能力一覧表のみかた

熱血高校チーム

	体力	走力	ジャンプ力	武器攻	武器投	パンチ力	キック力	忍耐力	コメント
くにお	① 240	② B	③ A	④ 10	⑤ 10	⑥ 10	⑦ 14	⑧ A	熱血チームの要。どの競技でも使える。⑨

項目	説明
①体力	キャラの基本体力。0になると、失格
②走力	足の速さ。A～Dの4段階。Aが最高
③ジャンプ力	ジャンプ時の高さ。A～Dの4段階。Aが最高
④武器攻	武器を使うときに武器の威力に加わる数値
⑤武器投	武器を投げたときに武器の威力に加わる数値
⑥パンチ力	アッパーなどの、手で出す技の攻撃力
⑦キック力	けりなどの、足で出す技の攻撃力
⑧忍耐力	いわゆる防御力。A～Dの4段階。Aが最高
⑨コメント	それぞれのキャラの一口メモ

※④～⑦の数値は、14段階で示し、1が最低で14が最高です

全24選手基礎能力一覧表

熱血高校チーム

	体力	走力	ジャンプ力	武器攻	武器投	パンチ力	キック力	忍耐力	コメント
くにお	240	B	A	10	10	10	14	A	熱血チームの要。どの競技でも使える。
すがた	200	B	C	4	4	8	6	C	武器を使うよりは、なぐったほうがよい
ななせ	200	C	C	6	6	6	4	C	平均的なキャラ。そこそこは使える
たかみね	180	C	D	6	8	8	10	B	キック力が魅力。足技を中心に使おう
もりもと	160	C	C	5	10	4	4	B	武器を投げることしか能がない。完全な控えだ
いちじょう	140	B	C	12	4	1	1	D	体力が低いのが難だが、武器を持つとかなり強い

花園高校チーム

	体力	走力	ジャンプ力	武器攻	武器投	パンチ力	キック力	忍耐力	コメント
りき	250	C	A	10	10	14	10	A	パンチ力が魅力。大切なポイントゲッターだ
さおとめ	210	B	B	8	8	8	8	C	なんでもそこそこできる万能型。使いやすい
まえだ	180	D	D	8	6	12	11	B	格闘系に向いている。攻撃力は高い
よしの	180	B	A	6	6	6	6	C	ジャンプ力が頼り。競争系に使おう
わしお	220	C	C	8	12	3	6	C	体力が頼り。とにかく武器を拾おう
しみず	180	C	C	2	4	4	6	C	何もとりえのないキャラだ。控えにまわそう

冷峰学園チーム

	体力	走力	ジャンプ力	武器攻	武器投	パンチ力	キック力	忍耐力	コメント
りゅういち	240	B	A	10	10	10	12	B	いうことなし。りゅうじと交互に使おう
りゅうじ	230	B	A	10	10	12	10	B	りゅういちと、ほとんど変わらない。使える
はやさか	200	C	B	8	5	3	6	D	そこそこの力がある。ジャンプ力の高さが光る
もちづき	200	A	A	8	8	4	2	C	走力が抜群。競争系に、ぜひ使いたい
こばやし	230	B	B	8	10	10	10	B	使える。控えにするにはもったいないキャラだ
おとなし	180	C	A	2	2	6	2	D	もしものときの控え。まず使わない

各校連合チーム

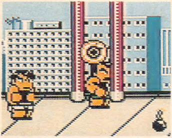
	体力	走力	ジャンプ力	武器攻	武器投	パンチ力	キック力	忍耐力	コメント
ごうだ	230	B	B	8	10	13	8	A	頼りになるキャプテン。万能型だ
ごだい	240	B	C	14	12	8	8	B	武器を持たせれば天下一品。攻撃力も高い
にしむら	255	D	D	11	10	10	8	D	最高の体力を誇る。格闘系に使いたい
さわぐち	160	B	D	2	4	2	2	C	走力があるので、競争系に使おう
くまだ	210	D	D	8	12	4	6	C	体力は高いが、攻撃力が低い。武器を持たせよう
はやみ	140	B	C	2	2	2	10	C	走力が命。競争系でしか使えない

必殺技一覧表

名称	攻撃力	使える人	技の出し方
天殺龍神拳	40	冷峰 りゅうじ	自分がしゃがんだとき、タイミングよくⒶボタンを押す。強力アッパー
龍尾嵐風脚	26	冷峰 りゅういち りゅうじ	ジャンプしてタイミングよくⒶかⒷボタンを押す。空中キックだ
爆魔龍神脚	46	冷峰 りゅういち	自分がしゃがんだとき、タイミングよくⒶボタンを押す。ジャンピングニーパッド
マッハぱんち	20	花園 りき	Ⓐボタンを押すだけででる。目にもとまらぬ連打のパンチ
マッハきっく	22	熱血 くにお	Ⓑボタンを押すだけででる。連続してでる高速キック
マッハちょっぷ	20	冷峰 こばやし	Ⓐボタンを押すだけででる。強力な高速チョップの嵐
マッハたたき	10	花園 わしお 冷峰 はやさか	アイテムの武器を持った状態でⒶボタンを押す。武器による連続攻撃
爆弾ぱんち	36	熱血 すがた	自分がしゃがんでいるとき、Ⓐボタンを押す。高速のジャンプパンチ
ためぱんち	50	連合 にしむら	Ⓐボタンを一定時間押しっぱなしにしてから離す。こん身のパンチ
オーラぱんち	26	花園 さおとめ	Ⓐボタンを一定時間押しっぱなしにしてから離す。見えない気で相手をたおすパンチ
のーてんちょっぷ	30	冷峰 おとなし	真上にジャンプしてからⒶボタンを押す。一刀両断のチョップ
ダブルちょっぷ	40	熱血 ななせ	斜めジャンプしたとき、Ⓐボタンを押す。不意をつく強力チョップ
頭突き	38	連合 ごうだ	Ⓑボタンを押すだけででる。強烈な頭突きスペシャル
人間魚雷	14	連合 くまだ	相手を持った状態で、Ⓑボタンを押す。壁まで相手を飛ばす必殺の投げ技
ハリケーンクラッシュ	10	花園 しみず 連合 はやみ	ぼくとう類を持っているときにⒶボタンを押す。無差別の全方向攻撃
棒術スペシャル	20	連合 ごだい	ぼくとう類を持っているときにⒶボタンを押す。地獄の棒さばき
人間魚雷アタック	20	かくとうのゆびわで使用できる	かくとうのゆびわを持って、斜めジャンプしてからⒶボタンを押す。別名、ドリルミサイル

アイテムの種類と効果

アイテムは、各シーンに2個ずつ落ちている（ただし画面上には最高で4個までしかでてこない）。実はこのアイテム、見た目は同じでも、威力などが違うものがあるのだ。したがって、アイテムは積極的に使い、威力の高いものを見つけて、キャラに持たせるようにしよう。



見た目は同じでも、威力が違うぞ

名称	威力	解説
ばくだん類	10/15/20	3種類ある。投げるとすぐに爆発するものと、ある程度時間がたつと爆発するものがある
ぼくとう類	8/12/40	3種類ある。必殺技のなかには、これがないと使えないものもある
てつあれい類	8/16/48	3種類ある。威力が48のてつあれいは、武器の中では威力が最高だ
めりけんさっく類	6/12/32	3種類ある。見た目よりも威力があり、持ち運びも便利な武器だ
たいや類	6/10/20	これも3種類ある。大きい割には威力が小さく、使いにくい
まいぼうる類	12/24	2種類ある。投げると上にしか飛ばないので、たまわりのときは便利な武器だ
まじっくすてっき類	すべて8	持つと、能力があがる。走力が最高になるものと、全ての攻撃力が10あがるものの2種類ある
びたみんどりんく類	すべて2	飲むと、体力が回復する。体力最大値（255）の、50%、75%、100%回復する3種類がある
かくとうのゆびわ類	すべて20	勝ち抜き格闘のとき、必殺技が使えるようになる。5種類あり、どんな技がでるかはお楽しみ

競技実演編

プログラム1 夢見町クロスカントリー

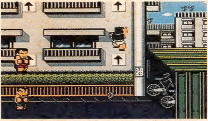
全14カ所のチェックポイントがあるクロスカントリー。チェックポイントでは得点が入るので、確実に点を取ろう。

おすすめメンバー

熱血	すがた、いちじょうの2人が最適
花園	よしの、さおとめの2人が最適
冷峰	りゅうじ、もちづきの2人が最適
連合	ごだい、はやみの2人が最適

作戦はコレだ

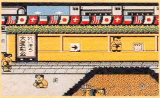
全競技のなかで、一番長い種目がこのクロスカントリーだ。作戦としては、体力のあるキャラを選んで、相手の攻撃に耐えるか、足が速いキャラで逃げきるかの2つだ。チェックポイントはできるだけ上位でクリアしよう。



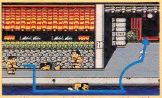
⬆道なき道をゆくクロスカントリー。先行、逃げきりか、肉弾戦のどちらかだぞ

学校前①～町内

スタート直後の大穴は、ジャンプして越そう。町内では混戦をさけるため、川を泳いだほうが無難。



⬆スタート直後の大穴がポイント。ジャンプで、真ん中まで飛ぼう

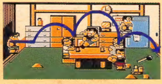


⬆町内では、写真のとおり川を泳ごう。戦いに巻き込まれないですむぞ

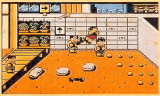
スタート → チェック1 → チェック2 → チェック3

民家～庭先

民家・庭先共に狭いため、ここでも混戦になる。特に民家は、パターンを覚えて素早く行動しよう。



⬆民家では、おばさんや、おやじの頭を写真のように飛び乗っていこう。これが最短コースだ



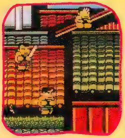
⬆塀に登る前に、相手を痛めておくといいぞ

屋根の上①

段差になっているところでつまずきやすい。さっさとジャンプで飛び越えよう。コースアウトはしないように。



ここは、ほぼ直線コース。後ろからのアイテム攻撃が有効だ



段差はジャンプで越えよう

屋根の上②

煙突があるところは、一度塀に降りないと通れない。もたもたしていると抜かれるぞ。



写真のように、塀におりて進まないと、煙突のところは通れないのだ



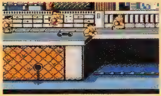
屋根からでは通れないぞ

チェック7　チェック6　チェック5　チェック4

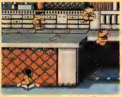
次のページへ

橋の上

橋の上から落とされると、泳いで橋の向こう側から登ることになる。時間のムダなので、橋から落とされないように。



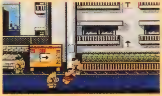
橋から落ちないように、ダッシュで抜けるのが一番



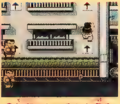
落ちたら、向こう岸からしか登れず、タイムロスだ

壁のぼり

マンションの壁につくまでが勝負。壁につくまで、アイテムなどを駆使して、徹底的に相手を傷めつけよう。



壁につくまでに相手にダメージを与えよう。ここで大差をつけるんだ



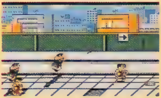
矢印のところから登る。速攻で登ってしまおう

ここから登るぞ

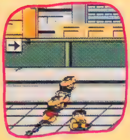
前のページより

マンション屋上

今度は屋上が舞台。足場がでこぼこしていて、走りづらいぞ。ダッシュより、ジャンプで飛んでいった方がいい。



ここは１本道。足元にさえ注意して進めば、大丈夫だ



この割れ目につまづく

公園入口

距離が短いし、足場もいいので、アイテムなんか気にせずに、一気に走り抜けよう。



石と木を避ければ、どうということはない　ダッシュで抜けよう

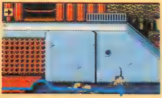


アイテムも無視しよう

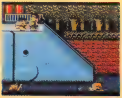
チェック11 ← チェック10 ← チェック9 ← チェック8

公園の中

ここはすべり台の上を通るより、池を泳いだ方が早い。アイテムがあると立ち泳ぎをするので、持たないようにしよう。



2つの道があるが、ここは写真のとおりに下に進んだ方がいいぞ



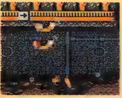
このように、泳いだ方が速くいけるのだ

池の中

池の中を平泳ぎで進んでいくのだ。水中では、息つぎをしないとおぼれるので、どこで息つぎするかがポイントだ。



水中では、息つぎが必要なので、水面近くを泳ぐのがベストだ

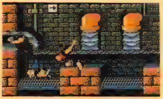


おぼれるとその場で失格だ。息つぎだけは忘れずに

下水道へ突入

下水道①

下水道の中。排水口から水が吹き出すので、素早く抜けよう。ここは、距離があるので、早めに息つぎした方がいいぞ。



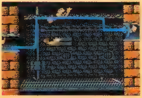
○排水口からでてくる水流を浴びると、沈められるぞ



○通り越してから息つぎだ

下水道②

入口が狭いので、混戦になりやすい。攻撃を受けるとおぼれてしまうので、攻撃される前に相手をおぼれさせよう。



○やはり息つぎがポイントとなるため、水面の近くを泳ごう

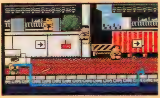


○息つぎをしないとこうなる

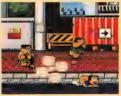
チェック12 → チェック13 → チェック14 → ゴール

工事現場

ここはすぐに川に飛び込んだ方が、荒れ地を走るよりはるかに速い。ゴールが近いので、ここは1位でチェックしよう。



○ここでは足が遅くなる。ジャンプで抜けるより、泳いだほうがいいぞ



○川を泳げば、無用な争いにも巻き込まれないのだ

学校前②

最後の障害の大穴を抜ければゴールだ。大穴はギリギリ手前でジャンプすればOK。あとはゴール目指してダッシュだ。



○ここで戦うのはかえって危険。ゴールに行くのが先決だ



○思いっきりジャンプして穴の半分は越えよう

最後の障害だ

プログラム2

障害部屋競争

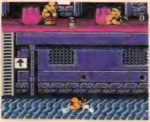
障害物を配置した、6つの部屋の抜け方を教えるぞ。トラップの種類とその対策を中心に、具体的な抜け方をのせたので、マスターしよう。また、2つの作戦を用意したので、試してほしい。

おすすめメンバー

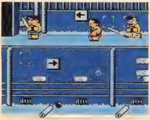
熱血	くにお、ななせの2人が最適
花園	りき、わしおの2人が最適
冷峰	りゅういち、こばやしの2人が最適
連合	ごうだ、さわぐちの2人が最適

作戦はコレだ

トラップを、いかにクリアするかが、ポイント。作戦としては、足が速いキャラで速攻で抜けるか、攻撃力のあるキャラで、後ろからじゃまをするかの2つが有効な手だ。



○各部屋にあるトラップをいかにクリアするかが、ポイントだ



○速攻で抜けるもよし、じゃましつつ、最後に抜かすのもいいぞ

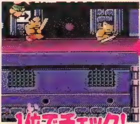
速攻で抜ける

スタートダッシュ!



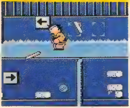
○スタートダッシュでトップに立つんだ

○出足が肝心だ。このまま1位をキープしよう



1位でチェック!

背後がガラあき



○ただこの作戦は、後ろからのアイテム攻撃に弱いのだ

足をひっぱる

背後から攻撃!



○逆に、相手の足をひっぱる。3番手あたりにつけよう

○最後に1位を奪う。どこで抜くかを決めておこう



油あげをさらう!

タイムオーバーになりやすい



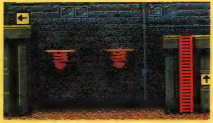
○しかし、この作戦は、タイムオーバーになりやすいのだ

ジャンプ台部屋①

2つのジャンプ台を使って向こう側へわたる。最初のジャンプ台にのるときに、おもいっきり飛ぶと、飛び越して下に落ちてしまうぞ。

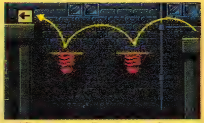
トラップ

ここのトラップは、2台あるジャンプ台。タイミングよく飛びのればクリアできる。



ジャンプ台部屋の全体図。2つのジャンプ台がある。思いっきり飛ぶと落ちやすい

トラップ対策



1番目のジャンプ台は、はしごの右からジャンプすると成功しやすい

これでOK!



タイミングよく飛ばないと、うまく飛べないぞ



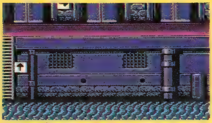
ジャンプ台が下がったと同時に、ジャンプするんだ

ハリテ部屋

扉からでてくるハリテをかわして向こう側へいく。相手の妨害などうけるので、結構難しい。ハリテをくらうと水たまりに落とされるぞ。

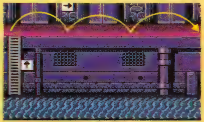
トラップ

ここのトラップは、3つの扉の前に立つとでてくるハリテ。ジャンプで抜けよう。



3つの扉があり、扉の前に立つとハリテが飛びだして、下に落とされる

トラップ対策

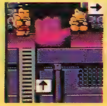


写真のように、扉と扉の間を狙ってジャンプしよう。思いっきり飛ぶのはダメだぞ

これでOK!



こんな感じで3回ジャンプしてクリアだ



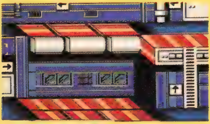
矢印を狙って、ジャンプ。慣れたら、連続ジャンプで抜けよう

コンベアー部屋

ベルトコンベアーの足場を走り抜けて、左上のチェックポイントを目指す。コンベアーの進む方向を素早く見抜く必要があるぞ。

トラップ

ここのトラップは、ベルトコンベアー。コンベアーの動く方向は、模様によって違う。



⭘コンベアー部屋の全体図。ベルトコンベアーは4つとも動く方向が違うぞ

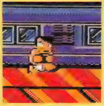
トラップ対策

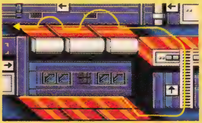
これでOK!



⭘コンベアーに戻されるので、ジャンプでいこう

⭘こっちのコンベアーにのると、勝手に進んでくれる





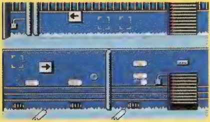
⭘ここのトラップは、写真のルートを通れば、楽に抜けられるぞ

エレベーター部屋

この部屋は、一定時間でシャッターが開閉するエレベーターを使わないと、上に行けない。シャッター前の混戦に巻き込まれないように。

トラップ

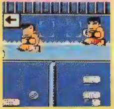
ここのトラップは、エレベーター。たいしたものではないので、落ち着いていこう。



⭘エレベーター部屋の全体図。エレベーターがある以外は特に何もない

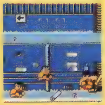
トラップ対策

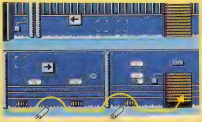
これでOK!



⭘相手がダウンしているすきに、速攻で抜けよう

⭘一番後ろにいて、シャッターが開くのを待つのだ





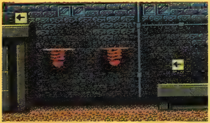
⭘エレベーターの前で乱闘になるので、スタートはやや遅れめに

ジャンプ台部屋②

この部屋もジャンプ台を使って、向こう側にわたる。今度ははしごを使わず、台にジャンプで登り、台からジャンプ台に飛び移るのだ。

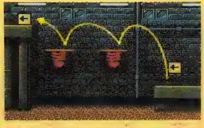
トラップ

このトラップは、ジャンプ台。ジャンプ台を飛び越すくらい、思いっきり飛ぼう。



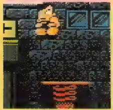
2つめのジャンプ台部屋。ジャンプ台にのるときは、思いっきりジャンプしよう

トラップ対策

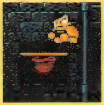


まず、十字ボタンの上を押しながら右下の台にのる。そのあと写真の通りに飛び移ろう

これでOK!



向こう側の壁が高いので、ぶつからないように



下から飛び移るので、思いっきりジャンプしないとダメだ

暗やみ部屋

この部屋は、一定時間たつと真っ暗になる。部屋の両端には飛び越し台が、中央には水たまりがあって、暗いときは、うまく進めないぞ。

トラップ

このトラップは、一定時間で暗くなるランプ。自分の位置がわからなくなるぞ。



暗やみ部屋の全体図。一定時間で暗くなったり、明るくなったりする

トラップ対策



飛び越し台を速攻で飛び越えて、明るいうちに水たまりに進もう

これでOK!



次がゴールなので、1位でチェックしよう



暗いと、自分の位置がわからない。明るくなったら確認しよう

プログラム3 棒の上たまわり競技

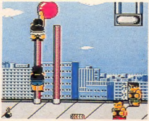
この競技は、他のチームと組んでの対抗戦なので、仲間を攻撃しないことを忘れないでほしい。また、棒に登られたら、普通の攻撃ではとどかないので、棒に登った相手を落とす極意を伝授しよう。

おすすめメンバー

熱血	すがた、たかみねの2人が最適
花園	さおとめ、しみずの2人が最適
冷峰	りゅうじ、はやさかの2人が最適
連合	ごだい、にしむらの2人が最適

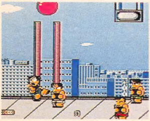
作戦はコレだ

作戦としては、下で相手のじゃまをするのに徹するか、棒に登って、速攻でたまをわりにいくかの2つ。じゃまする場合は、くれぐれも、仲間を攻撃しないようにしよう。



○速攻で棒の上に登って、たまをわる作戦と…

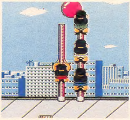
○棒の前で相手をじゃまする、2つの作戦があるぞ

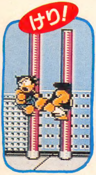


いかに落とすか

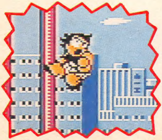
この競技は、自分が棒から落とされずに、いかに相手を落とすかが勝負のわかれめとなる。速攻で登って、相手をけり落とす方法が理想だが、下からの攻撃に弱い。したがって、下からまいぼうるなどのアイテム攻撃で、相手を棒から落とすのがベストだ。

○いっせいに棒を登って、たまをわりにくるぞ





○棒の上ではパンチとキックで攻撃



○棒に登っているやつを、どんどん落とそう

まいぼうるを使う



○上に投げあげるので、棒に登っている相手を攻撃するのに最適だ

ジャンプ＋投げる



○普通だととどかないところも、ジャンプ投げで攻撃できるぞ

プログラム4 勝ち抜き格闘競技

制限時間内に、場外へ落ちるか、体力がなくなるかまで戦い続けるバトルロイヤル。効率の良い体力の減らし方はないので、場外へのうまい落とし方を伝授しよう。これさえマスターすれば完ぺきだ。

おすすめメンバー

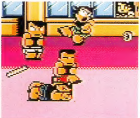
熱血	くにお、なせの2人が最適
花園	りき、わしおの2人が最適
冷峰	りゅういち、こばやしの2人が最適
連合	ごうだ、くまだの2人が最適

作戦はコレだ

この競技のポイントは、必殺技が使えることだ。したがって、作戦としても、必殺技を使える選手をだすのがベスト。体力を0にするのもいいが、場外へ落とすことを優先に考えよう。



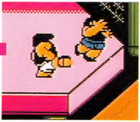
端から端へ逃げ回って、体力を温存しよう



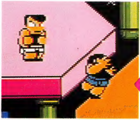
相手の体力が減ったら、飛び込んで、必殺技をぶちかまそう

場外を狙え

舞台の端に追い詰めて、けり飛ばすか、ダウンした相手を持ち上げて場外へ投げるかの2つの方法がある。端に追い詰めるのは難しいので、必殺技でダウンさせて、持ち上げて場外へ投げ飛ばそう。

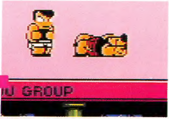


舞台の端へと追い込んで、けっとばそう



場外へ落ちたら、負けだ。うまく端へ誘い込もう

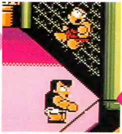
ならくの底へ…



相手が誘いにのらないときは、必殺技でダウンさせよう



そして、ダウンしている間に持ち上げるのだ



あとは、端へ持っていって、場外へ投げ捨てよう

平成２年10月19日発行(隔週金曜日発行)第６巻第20号(通巻113号)

ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会



必勝トラの巻

ファミリーコンピュータMagazine

10月19日号特別付録②


scanned & edited
by kitsunebi